



eXelearning

eLearning XHTML Editor

***Guida introduttiva
alla creazione di moduli didattici
scorm compatibili***

***eXelearning.it
comunità italiana eXelearning***

Promuove il libero scambio di informazioni
e buone pratiche sulla produzione di
Learning Object

INDICE ARGOMENTI

LO SCORM NELL'E-LEARNING

.....

EXELEARNING

.....

INSTALLARE EXELEARNING

.....

INTERFACCIA DEL SOFTWARE

- creare la struttura del corso
 - menù stili
 - salvare un documento
 - esportare un documento
 - uscire dal programma
-

I-DEVICES

- la barra degli strumenti
 - le categorie
-

I-DEVICES INFORMATIVI

- Testo Libero
- Sito web esterno
- Articolo di Wiki
- RSS (Really Simple Syndication)
- Galleria di immagini
- Ingrandimento Immagine

I-DEVICES INTERATTIVI

- Attività Cloze
- Domanda Vero-Falso
- Domande a scelta multipla
- Quiz SCORM
- Selezione multipla
- Applet Java

I-DEVICES ORGANIZZATIVO-DIDATTICI

- Attività
 - Attività di lettura
 - Caso di studio
 - Conoscenze Preliminari
 - Obiettivi
 - Riflessione
-

GLOSSARIO

**questo bollino
riporta suggerimenti
o consigli pratici
sulle modalità
d'uso del software**

Questa guida è stata realizzata da Matteo Grotto per il progetto OpenEDU. È scaricabile liberamente dal sito www.openedu.it

Parte delle informazioni raccolte in questa guida sono state condivise dal sito www.exelearning.it

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia.



OpenEDU
progetto a cura di E. Filippi
via livergon 5
36036 Torrebelticino (VI)
info@openedu.it
www.openedu.it

LO SCORM NELL'E-LEARNING



Lo SCORM definisce, nell'e-Learning, le specifiche relative al riutilizzo, il tracciamento e la catalogazione degli oggetti didattici (L.O. learning object).

I L.O. sono i “mattoni elementari” con i quali vengono strutturati i corsi.

La piattaforma di e-learning (LMS) ha il compito di dialogare con l'oggetto didattico (L.O.), interpretando i dati prodotti dall'oggetto durante un'attività didattica. L'interpretazione di questi dati è garantita dallo standard SCORM.

Per essere compatibile con lo standard scorm ogni Learning Object deve avere le seguenti caratteristiche:

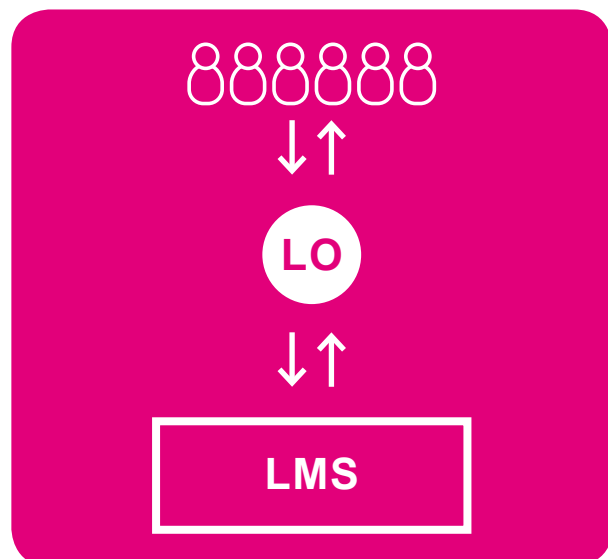
- > **Essere catalogabile** attraverso dei [metadati](#) (Campi descrittivi predefiniti) in modo da poter essere indicizzato e ricercato all'interno di un LMS. I campi descrittivi richiesti sono molti, non tutti obbligatori. Viene ad esempio richiesto l'autore, la versione, la data dell'ultima modifica fino ad arrivare ai vari livelli di aggregazione tra gli oggetti che compongono il L.O. ... il tutto viene poi archiviato nella sezione **<metadata>** in un file chiamato *imsmanifest.xml*.
- > **Essere tracciabile, Poter cioè dialogare con l'LMS** in cui è incluso, passandogli dei dati utili al tracciamento dell'attività del discente, ad esempio il tempo passato in una certa lezione, i risultati conseguiti in un test e i vincoli relativi per passare all'oggetto successivo. Il dialogo avviene attraverso dei dati che passano dal LO all'LMS e dall'LMS al LO. Il linguaggio con cui si comunica è il Javascript che viene interpretato da un'API che fa da ponte tra i dati che i due elementi (LMS e LO) si trasmettono.
- > **Essere riusabile.** L'oggetto deve essere trasportabile su qualsiasi piattaforma compatibile senza perdere di funzionalità. **Questo principio è alla base dello standard** in quanto, rispettando le direttive di costruzione, l'oggetto e la piattaforma non devono essere modificati per attivare le funzionalità di tracking e catalogazione.

In conclusione:

Lo SCORM non specifica un particolare formato di file che possa rappresentare l'oggetto didattico! Qualsiasi formato può essere incluso in uno scorm package, a seconda del fatto che l'oggetto sia preposto a comunicare con l'LMS o ad essere semplicemente un oggetto di supporto alla lezione (non comunica con la piattaforma LMS).

Nella tabella sottostante è visibile un confronto tra i formati dei file più diffusi e più utilizzati per creare L.O., analizzati in relazione alla loro tracciabilità.

la relazione tra LO e LMS



Ecco una tabella di confronto tra i formati dei file più diffusi

Formato file	Tracciabile	Non tracciabile
Word, Excel, Powerpoint		X
Html	X	
Flash	X	
Java	X	
Pdf		X
Audio (Ex. Mp3)		X
Video (Ex. Avi, Real video)		X
Smil	X	
Flash Video	X	

eXeLearning



EXE è un software destinato principalmente ad insegnanti e formatori, permette la creazione di contenuti eLearning (Learning Object) senza bisogno di particolari conoscenze di programmazione. [ExeLearning è in grado di produrre Learning Object SCORM compatibili](http://www.exelearning.org) con tutte le principali piattaforme e-learning presenti sul mercato.

EXE è un progetto software open source. È possibile infatti scaricare ed utilizzare liberamente il software, ma anche modificare il file sorgente personalizzandolo a seconda delle proprie esigenze.

EXE come progetto nasce in Nuova Zelanda presso l'università di Auckland.

Attualmente il progetto exeLearning è supportato da CORE Education, un'organizzazione di ricerca e sviluppo non-profit della Nuova Zelanda.

IL SITO UFFICIALE

Il sito ufficiale è www.exelearning.org da qui è possibile scaricare l'ultima versione del software. All'interno è possibile trovare le notizie ufficiali, gli eventi più importanti, i prodotti aggiuntivi, la documentazione e il software exelearning.



IL SITO ITALIANO

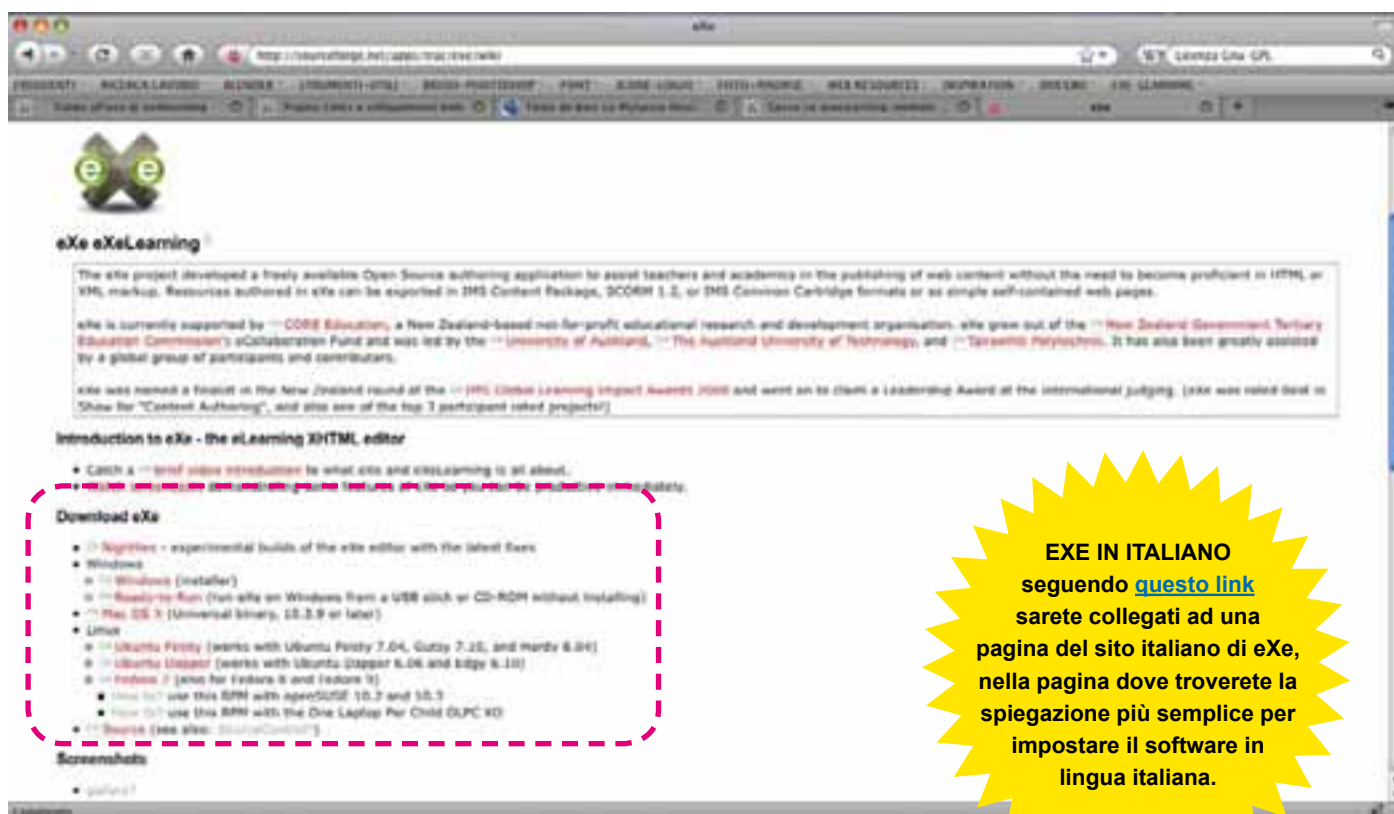
Il sito italiano www.exelearning.it raccoglie documentazione e informazioni varie sul mondo eXelearning e sui sistemi autore (Authoring Tools) per lo sviluppo di contenuti didattici in lingua italiana. Nel sito è stato costituito un forum nel quale incontrarsi, confrontarsi e scambiare opinioni. Vuol essere soprattutto un "luogo" di raccolta di notizie tecniche e aggiornamenti, segnalazioni di bug, consigli e suggerimenti utili per chiunque utilizzi eXe e cerchi un supporto tecnico in lingua italiana da affiancare a quello già esistente sul sito ufficiale www.exelearning.org



INSTALLARE eXeLearning

EXE è disponibile per il download sul sito www.exelearning.org alla voce Download eXe.

I file disponibili sono divisi in base al sistema operativo utilizzato:



> *Nightlies* - experimental builds of the eXe editor with the latest fixes
è l'ultima versione del software con i bug corretti finora...
non si tratta ancora una versione stabile!

> *Windows*

- *Windows (installer)*

versione del software per windows

- *Ready-to-Run* (run eXe on Windows from a USB stick or CD-ROM without installing)

versione del software per windows che può essere lanciato direttamente da una chiave USB, può essere utile se utilizziamo un computer su cui non possiamo installare "fisicamente" l'applicazione (come negli internet café per esempio)

> *Mac OS X (Universal binary, 10.3.9 or later)*

versione del software per Mac OS X

> *Linux*

- *Ubuntu Feisty* (works with Ubuntu Feisty 7.04, Gutsy 7.10, and Hardy 8.04)

- *Ubuntu Dapper* (works with Ubuntu Dapper 6.06 and Edgy 6.10)

- *Fedora 7* (also for Fedora 8 and Fedora 9)

versioni del software per diverse distribuzioni di LINUX

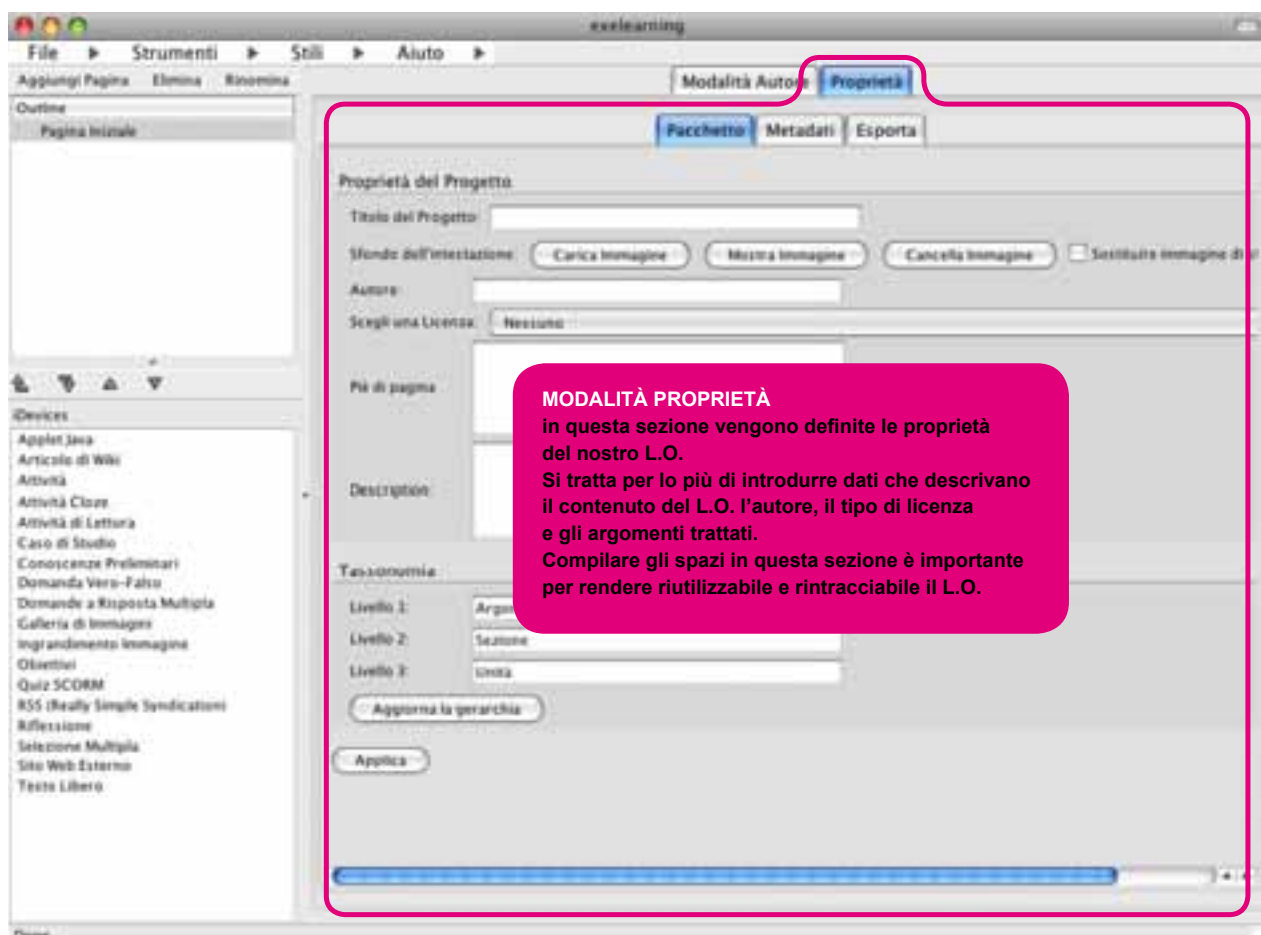
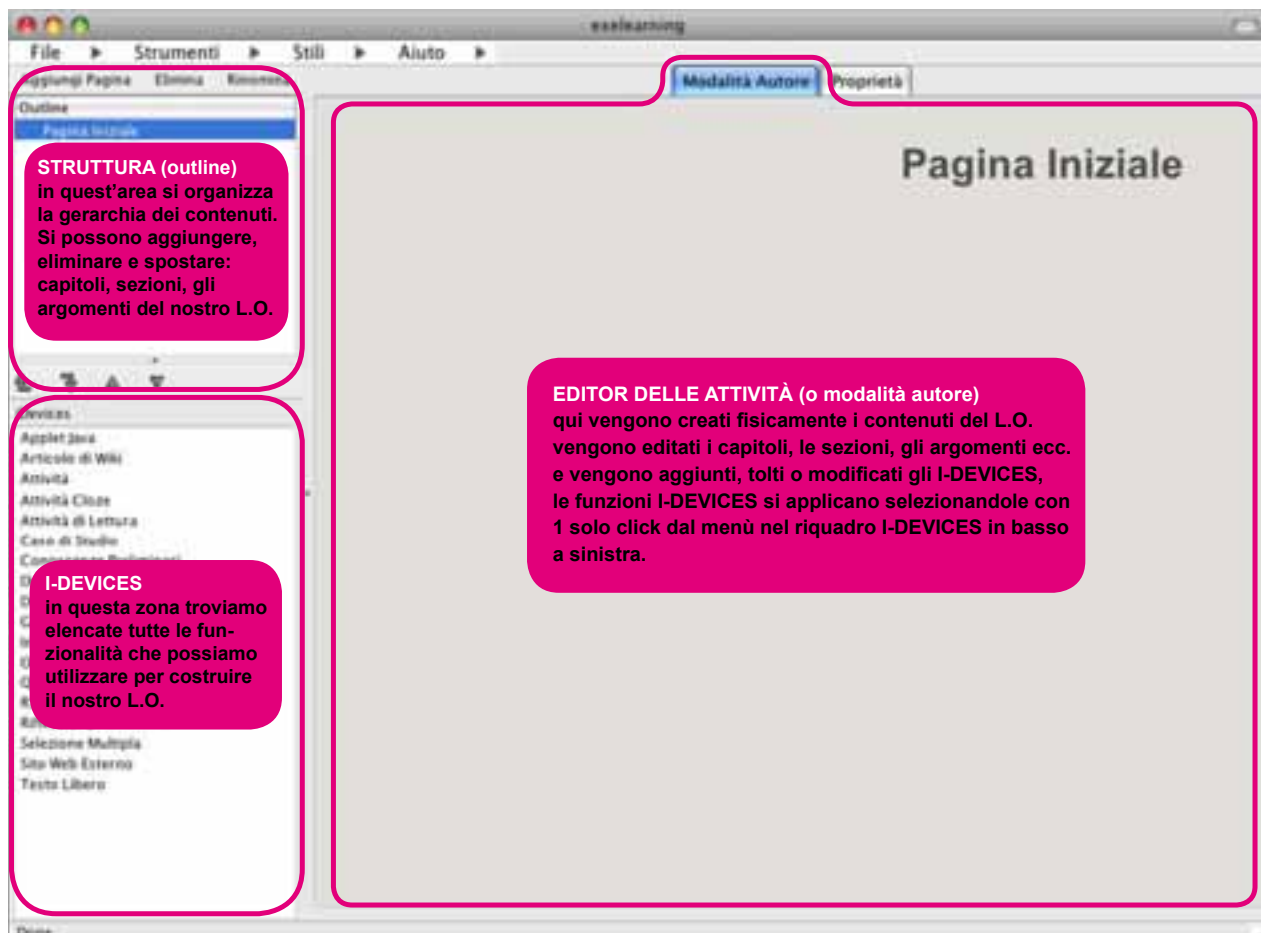
> *Source* (see also: *SourceControl?*)

è il codice sorgente del programma... file dedicato a programmatori e sviluppatori di software

L'installazione prosegue seguendo le procedure dei rispettivi sistemi operativi. Non vi sono particolari differenze rispetto alle installazioni di altri software.

INTERFACCIA DEL SOFTWARE

Una presentazione delle principali aree del programma:



CREARE LA STRUTTURA DEL CORSO

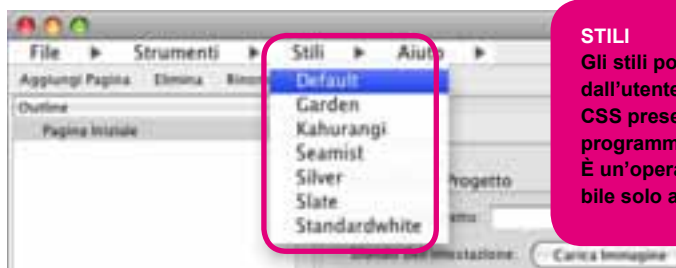
Prima di iniziare ad inserire i contenuti è buona norma pianificare su carta quella che deve essere la struttura di un corso, pensando alla struttura gerarchica che vogliamo impostare per il nostro corso. Consideriamo quindi l'eventuale divisione in capitoli, sezioni, argomenti ecc. proprio come se si trattasse di un libro di testo. Una volta pianificata la struttura la possiamo inserire dalla sezione OUTLINE.



- 1 il comando aggiunge una sezione alla struttura. La sezione viene aggiunta all'interno della struttura gerarchica selezionata al momento della creazione
- 2 elimina la sezione selezionata e le sezioni in essa comprese
- 3 rinomina la sezione selezionata
- 4 questi due comandi consentono lo spostamento di livello di una sezione all'interno della gerarchia, rispettivamente aumentando e abbassando il livello
- 5 questi due comandi consentono lo spostamento della sezione in alto e in basso in un livello della gerarchia

MENÙ STILI

Per modificare il layout grafico delle pagine del progetto è sufficiente selezionare il menù Stili e scegliere un stile diverso. La modifica dell'aspetto della pagina sarà istantanea.



STILI

Gli stili possono essere personalizzati dall'utente mediante la modifica dei file CSS presenti nella cartella "style" del programma EXE. È un'operazione complessa consigliabile solo agli utenti più esperti.

SALVARE UN DOCUMENTO

Le funzioni di salvataggio sono di primaria importanza per la realizzazione del nostro progetto.

Ci consentono di registrare i dati relativi al nostro progetto, e di rielaborarli successivamente modificandoli o integrandoli opportunamente.



è consigliabile
salvare spesso durante
la realizzazione di un
progetto!!

SALVA E SALVA CON NOME

La voce salva ci consente di salvare il file su cui stiamo lavorando in un formato successivamente rieditabile.

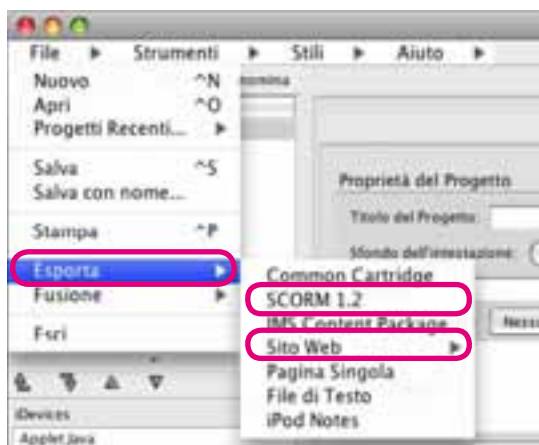
L'estensione che avrà il file sarà ".elp" acronimo di "exe-learning-project" e conterrà tutti file che abbiamo inserito nel nostro progetto.

Il comando "salva", mi permette di salvare le modifiche che ho fatto ad un file mentre il comando "salva con nome" mi consente invece di salvare una copia del file che sto processando.

ESPORTARE UN DOCUMENTO

Utilizziamo il comando esporta al termine del nostro progetto per creare il pacchetto dell'O.L.

Vi sono diverse preferenze di esportazione, ma quelle che più ci interessano sono: "SCORM 1.2" e "sito web"



SCORM 1.2

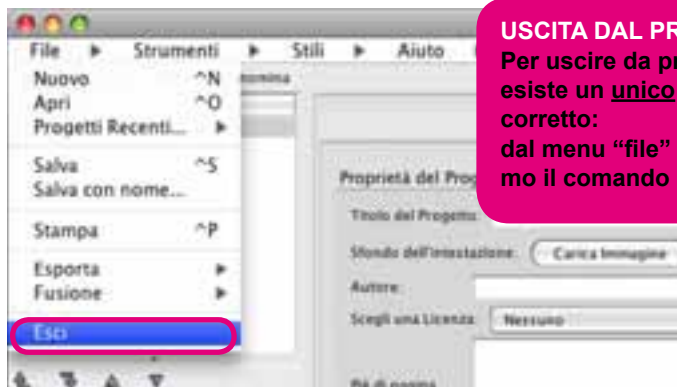
Utilizziamo il formato SCORM per l'esportazione di pacchetti O.L. da utilizzare su piattaforme e-learning (LMS).

SITO WEB

Esportando il file con "sito web" generiamo un vero e proprio sito web in formato HTML. Possiamo caricarlo su uno spazio web o utilizzarlo per creare un CD-multimediale in modo da svincolare la visione dell'O.L. da internet.

USCIRE DAL PROGRAMMA

A fianco la procedura corretta per uscire da EXE...



USCITA DAL PROGRAMMA

Per uscire da programma esiste un unico metodo corretto: dal menu "file" selezioniamo il comando "esci".

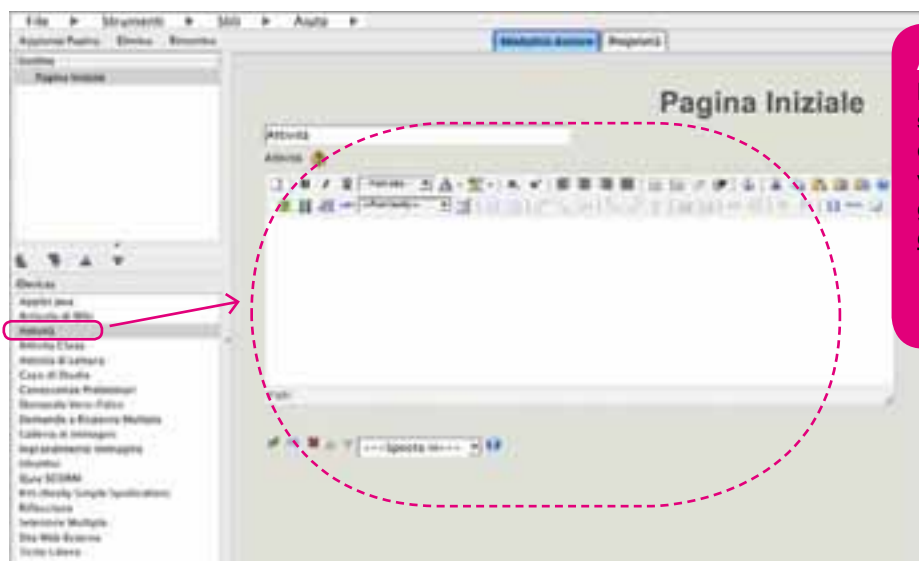
I-DEVICES

Gli I-DEVICES costituiscono l'insieme delle attività didattiche che si possono inserire in un corso.

Suggerimento: per l'inserimento degli I-devices è opportuno pianificare prima su carta che tipo di attività inserire per ogni sezione in modo da poter organizzare al meglio le sezioni del nostro corso.

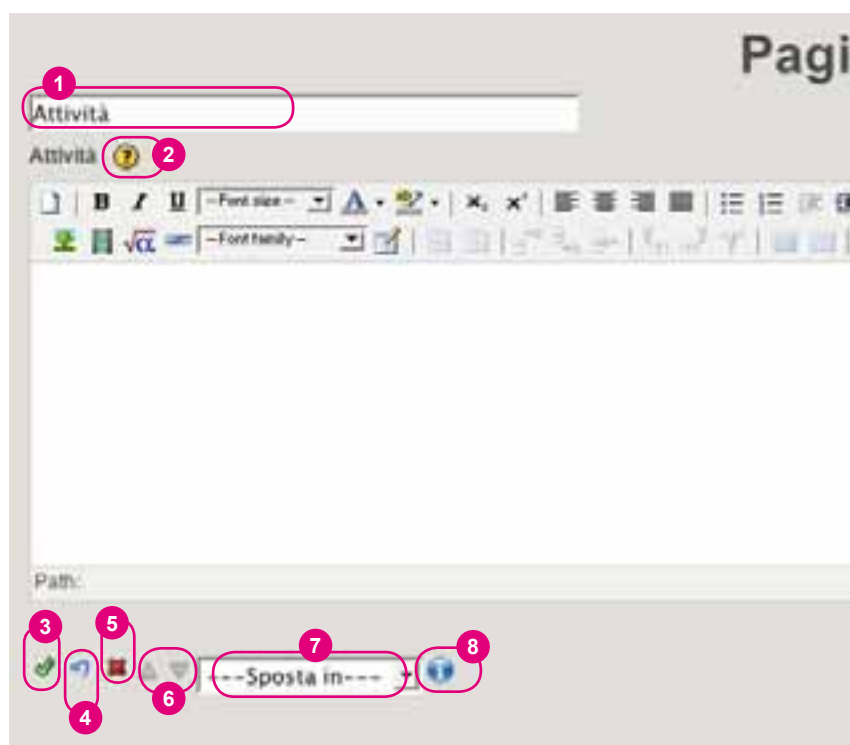
Ricordo che non c'è un limite di capacità per l'inserimento dei devices in una pagina.

Gli esempi che seguono riportano le operazioni primarie che è possibile fare con tutti i devices.



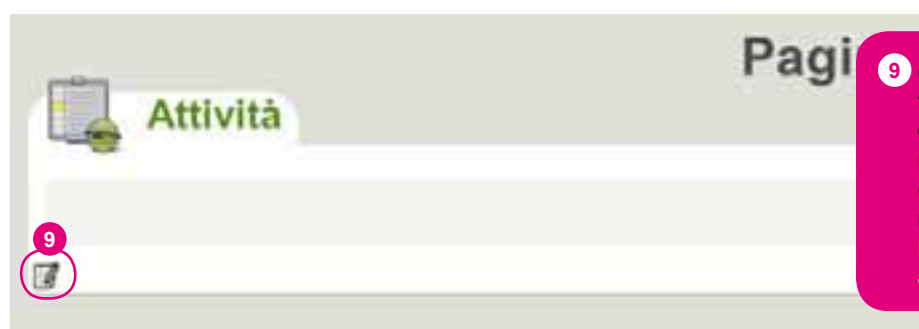
APPLICARE UN I-DEVICES

Per applicare un I-devices in una sezione del mio documento è sufficiente selezionare la sezione in cui voglio inserire il device, e aggiungerlo selezionandolo con un solo click dalla lista dei devices.



COMANDI GENERALI

- 1 in questo campo di testo è possibile definire il tipo di attività che proponiamo allo studente.
- 2 questo pulsante è presente in tutti i devices; cliccandolo ci ricorda le istruzioni da adottare per compilare il device selezionato.
- 3 questo tasto applica le modifiche apportate al device.
- 4 questo tasto annulla le modifiche apportate al device e recupera la configurazione precedente.
- 5 elimina il device.
- 6 consente di modificare l'ordine dei devices spostandoli all'interno della sezione.
- 7 questo tasto mi permette di spostare questo device in un'altra sezione del mio progetto.
- 8 questo tasto mi informa circa lo scopo pedagogico del device che ho scelto; esemplificando le caratteristiche e gli obiettivi a cui l'attività può puntare.

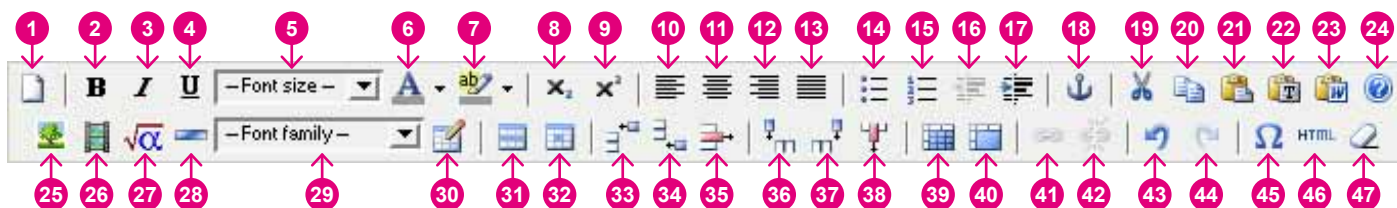


- 9 questo tasto mi consente di ri-editare un device, riapre la finestra di modifica del device e mi consente di inserire delle modifiche rispetto a quanto impostato precedentemente (modifiche al testo, cambiare un link, un'immagine ecc.)
È necessario cliccare l'icona della matita anche se si desidera eliminare l'oggetto!

I-DEVICES - LA BARRA DEGLI STRUMENTI

Prima di approfondire le varie tipologie degli I-DEVICES, occorre analizzare le funzioni della barra degli strumenti, un'elemento ricorrente in molti I-DEVICES.

La barra degli strumenti permette la formattazione del testo proprio come avviene nei programmi di videoscrittura (es. Word). Oltre a questo è possibile inserire immagini, video, link, tabelle, formule e molto altro ancora.

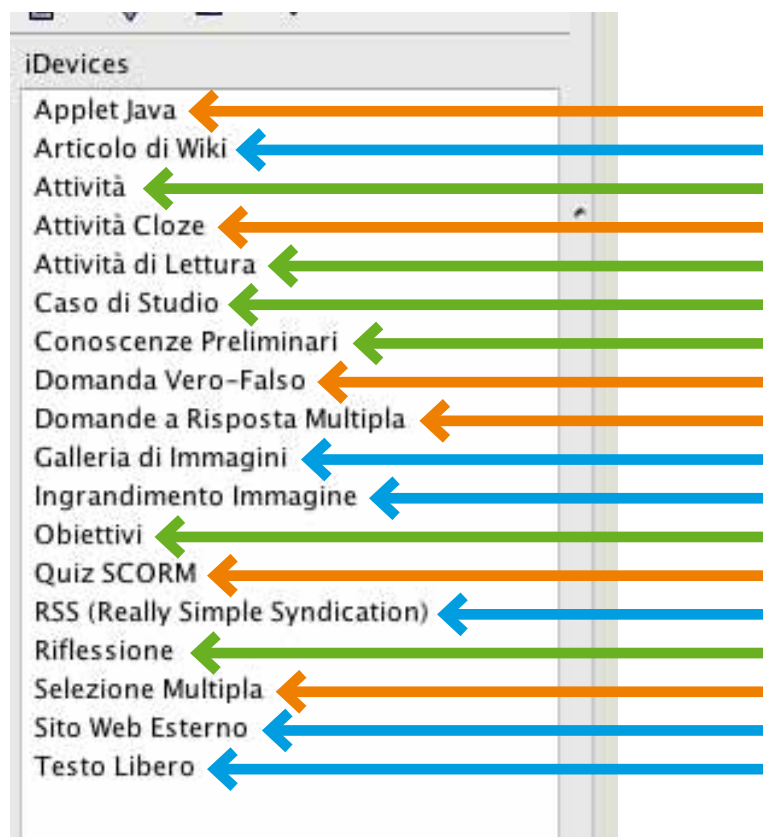


- 1 crea un nuovo documento (eventualmente cancellando l'area di lavoro modificata in precedenza)
- 2 imposta il carattere grassetto
- 3 imposta il carattere corsivo
- 4 sottolinea il testo selezionato
- 5 cambia la dimensione testo
- 6 cambia il colore del testo (è possibile scegliere un colore specifico dal selettore)
- 7 cambia il colore sotto al testo (è possibile scegliere un colore specifico dal selettore)
- 8 dimensiona a pendenza il testo selezionato
- 9 dimensiona ad apice il testo selezionato
- 10 allinea il paragrafo a sinistra
- 11 allinea il paragrafo al centro
- 12 allinea il paragrafo a destra
- 13 allinea il paragrafo giustificandolo
- 14 elenco puntato
- 15 elenco numerato
- 16 diminuisce il rientro del paragrafo
- 17 aumenta il rientro del paragrafo
- 18 inserisce/modifica un'ancora
- 19 taglia il testo selezionato e lo inserisce negli appunti
- 20 copia il testo selezionato e lo inserisce negli appunti
- 21 incolla il contenuto degli appunti mantenendo la formattazione copiata (sconsigliato)
- 22 incolla il contenuto degli appunti senza mantenere la formattazione copiata (metodo consigliato)
- 23 incolla il contenuto degli appunti da Word mantenendo la formattazione usata in Word (sconsigliato)
- 24 help-aiuto in linea + informazioni sulla barra degli strumenti
- 25 inserisce/edita un'immagine da un link URL, da un file con la possibilità di ridurre le dimensioni (non il peso del file) e gestirne la formattazione con il testo
- 26 inserisce un file multimediale nell'area lavoro (vi sono 5 tipologie di file compatibili), in più è possibile inserire file da altri link URL. Si può ridimensionare la finestra di visualizzazione e gestire la formattazione con il testo
- 27 inserisce formule matematiche tramite un piccolo edito dedicato
- 28 inserisce una linea (è possibile personalizzare lunghezza, l'altezza e decidere se aggiungere una piccola ombra)
- 29 permette di scegliere il carattere da utilizzare nel documento (i caratteri consigliati per aver la certezza di una visibilità costante in diverse piattaforme sono: Arial, Courier, Helvetica, Times e Verdana)
- 30 inserisce una tabella (contiene diverse opzioni per formattare la tabella)
- 31 permette di modificare le proprietà delle righe di una tabella
- 32 permette di modificare le proprietà delle celle di una tabella
- 33 inserisce una riga sopra la cella
- 34 inserisce una riga sotto la cella
- 35 elimina la riga selezionata
- 36 inserisce una colonna a sinistra
- 37 inserisce una colonna a destra
- 38 elimina la colonna selezionata
- 39 permette di separare celle unite precedentemente
- 40 permette di unire celle separate
- 41 permette di creare un link ipertestuale sia esterno (riferito ad un sito internet per es.) ma anche un link interno al mio progetto riferendolo ad un'ancora posizionata in un'altra pagina
- 42 rimuove il link dal testo selezionato
- 43 annulla le ultime modifiche
- 44 ripristina le modifiche annullate
- 45 inserisce un simbolo
- 46 editor HTML mi consente di editare il file in HTML (consigliato ad utenti esperti)
- 47 mi consente di rimuovere la formattazione dal testo selezionato

I-DEVICES - LE CATEGORIE

Iniziamo il nostro percorso di approfondimento sugli I-DEVICES creando una prima classificazione in base alle loro diverse caratteristiche.

Gli I-devices possono essere di 3 tipi:



DISPOSITIVI DI TIPO INFORMATIVO

permettono di passare dati ed informazioni all'utente

DISPOSITIVI DI TIPO INTERATTIVO

consentono la gestione di attività interattive con l'utente come la creazione di semplici quiz

DISPOSITIVI DI TIPO ORGANIZZATIVO-DIDATTICO

consentono di produrre attività di valutazione in standard SCORM (i risultati sono tracciabili nella piattaforma e-learning utilizzata per l'erogazione dei corsi)

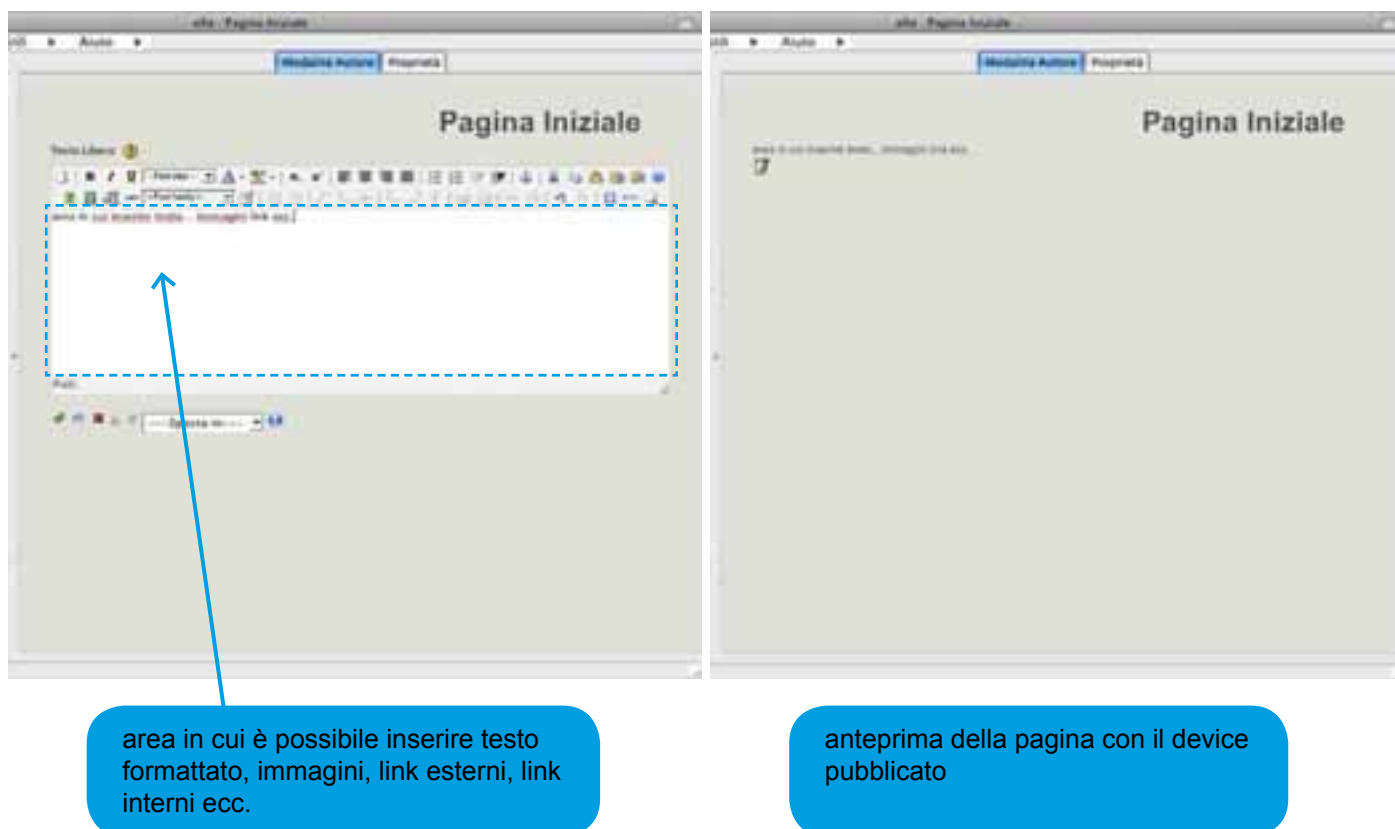
I-DEVICES DI TIPO INFORMATIVO

Ecco i dispositivi che rientrano in questa categoria:

- Testo Libero
- Sito web esterno
- Articolo di Wiki
- RSS (Really Simple Syndication)
- Galleria di immagini
- Ingrandimento Immagine

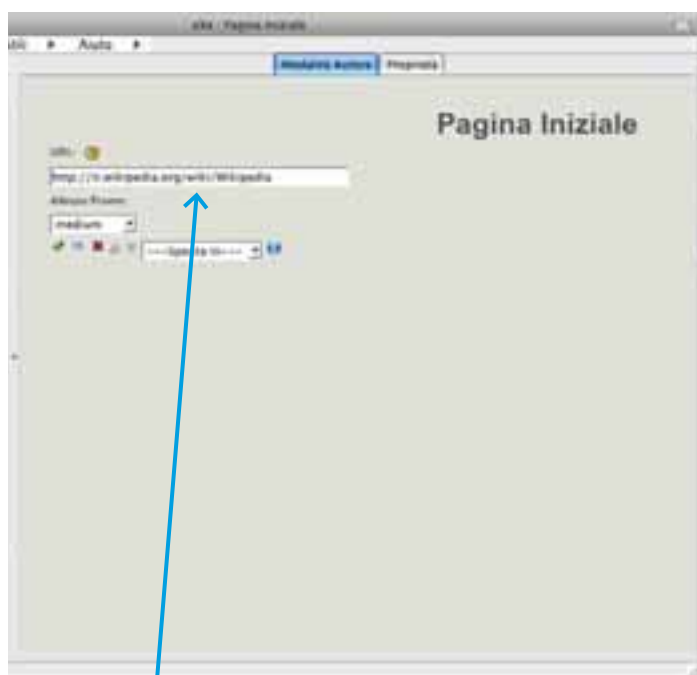
➔ TESTO LIBERO

Con questo dispositivo è possibile inserire formattare e organizzare il testo, inserire immagini, file audio, video. Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



→ SITO WEB ESTERNO

Con questo device possiamo allegare un sito web all'interno delle nostre pagine.



inserendo l'URL (l'indirizzo) di un sito web lo possiamo pubblicare in un riquadro della nostra pagina.
Possiamo navigare il sito da dentro la pagina senza dover mai collegarci con un browser.
È possibile scegliere il formato dell'altezza della finestra di pubblicazione



anteprima della pagina con il device pubblicato

→ ARTICOLO DI WIKI

Ci permette di richiamare le informazioni da wikipedia all'interno del nostro progetto.
Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



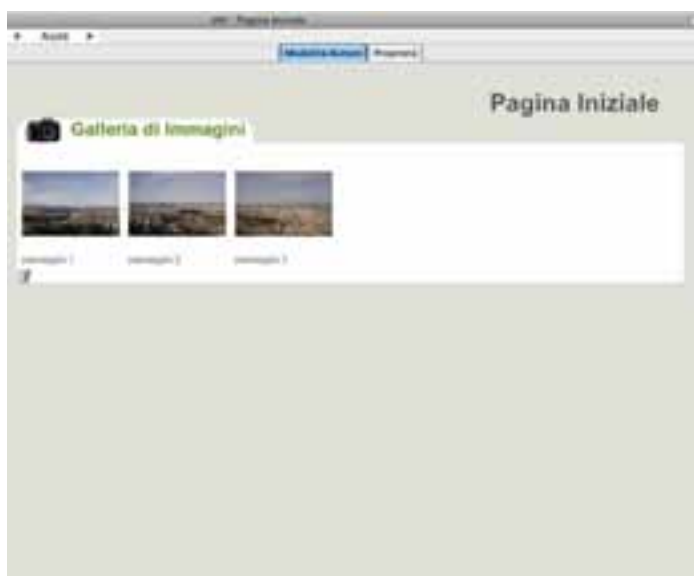
- 1 selezionare la lingua di riferimento per il termine o la frase ricercata
- 2 indicare un termine o una frase che si intende ricercare, poi premere **carica**
- 3 i contenuti (testi e immagini) vengono automaticamente copiati da wikipedia all'interno dello spazio bianco, dove è possibile effettuare degli interventi di correzione. Tagliare le parti che non interessano conservare altre parti (testo e immagini) integrandole eventualmente con altri dati
- 4 l'opzione **enfasi** attribuisce alla pagina un riquadro con una formattazione speciale che ne dà risalto al lato pubblicazione

N.B. i file collegati alla pagina (video o link ad altri siti web esterni) non saranno attivi nella pagina importata

anteprima della pagina con il device pubblicato

→ GALLERIA DI IMMAGINI

Questo dispositivo mi permette l'inserimento di una serie di immagini con relativa etichetta descrittiva.



- 1 aggiunge ulteriori immagini alla galleria
- 2 permette l'inserimento di una nota sotto la foto
- 3 consente di cambiare la foto scegliendone un'altra
- 4 consente di invertire l'ordine delle foto
- 5 elimina la foto

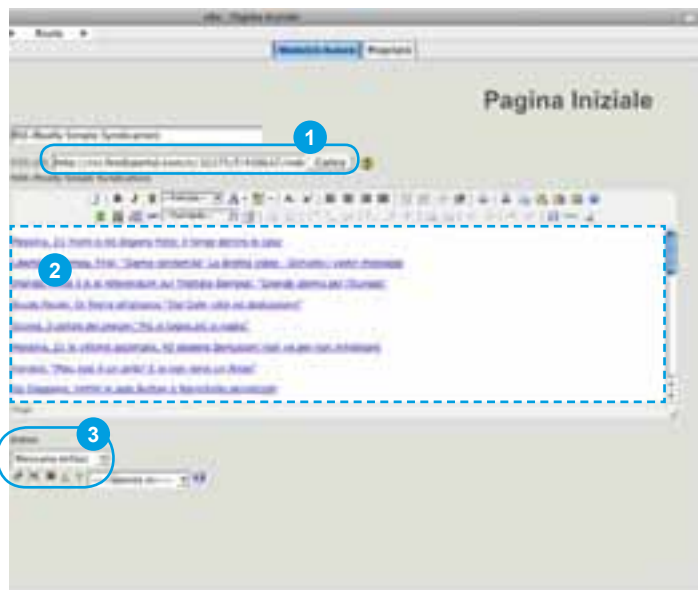
anteprima della pagina con il device pubblicato


N.B. cliccando su una foto si apre l'immagine a dimensione naturale. Nel dimensionamento le foto possono essere di 200-300 pixel al massimo, non c'è bisogno di foto più grandi.

→ RSS (REALLY SIMPLE SYNDICATION)

L’RSS è un formato che consente la distribuzione di contenuti WEB. Questo device ci permette di ricevere informazioni da un sito in tempo reale; abbonandoci ad un indirizzo RSS riceviamo una lista di informazioni (FEED) aggiornate ogni volta che il sito di riferimento viene aggiornato.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



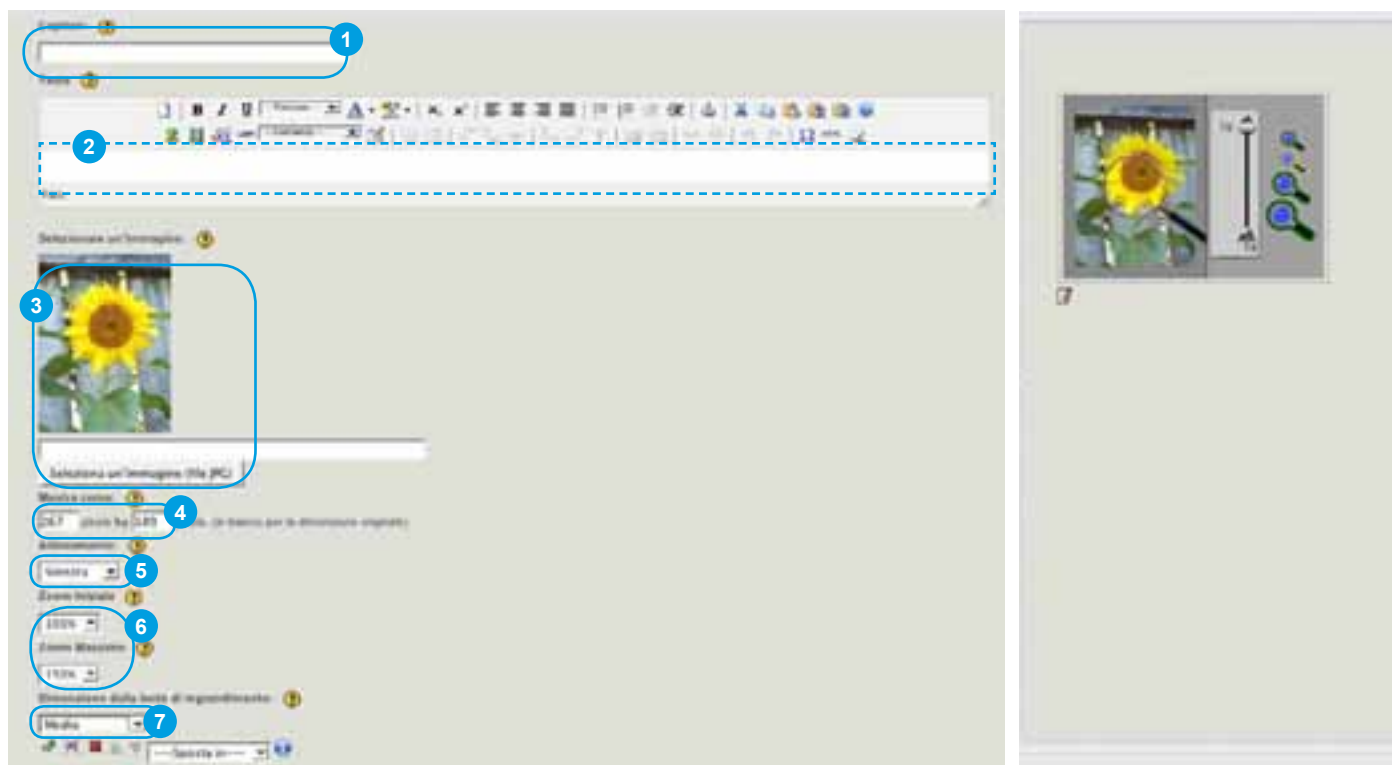
- 1 copiare qui l'indirizzo RSS del sito di riferimento solitamente l’RSS nel sito viene indicato con questo simbolo , possiamo reperire l'indirizzo cliccando sull'icona e copiando il codice
- 2 qui saranno caricati i titoli dei FEED ricevuti dall'indirizzo RSS; una volta caricati possiamo modificare la formattazione come già visto in precedenza
- 3 l'opzione **enfasi** attribuisce alla pagina un riquadro con una formattazione speciale che ne dà risalto al lato pubblicazione

anteprima della pagina con il device pubblicato

→ INGRANDIMENTO IMMAGINE

Questo dispositivo mi permette di inserire una foto e di abilitare un sistema di ingrandimento per visionare delle sezioni particolari dell'immagine (per es. una mappa).

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



- 1 aggiunge una didascalia sotto l'immagine
- 2 permette l'inserimento di un testo a lato della foto
- 3 consente di cambiare la foto scegliendone un'altra
- 4 imposta la dimensione della foto nella pagina
- 5 imposta l'allineamento dell'immagine nella pagina
- 6 imposta lo zoom iniziale e quello massimo di ingrandimento della lente
- 7 questo comando imposta la dimensione della lente

anteprima della pagina
con il device pubblicato

I-DEVICES DI TIPO INTERATTIVO

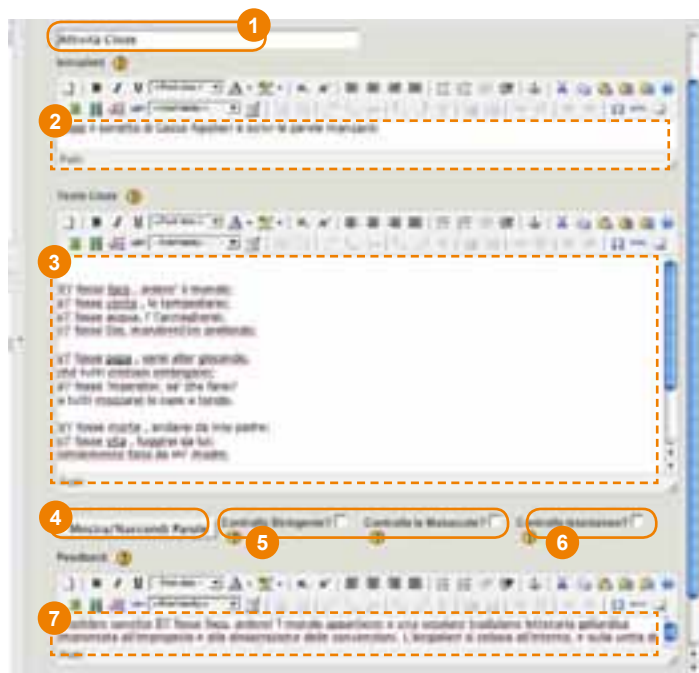
Ecco i dispositivi che rientrano in questa categoria:

- Attività Cloze
- Domanda Vero-Falso
- Domande a scelta multipla
- Quiz SCORM
- Selezione multipla
- Applet Java

➔ ATTIVITÀ CLOZE

Questo dispositivo permette l'inserimento di testi con parole o frasi nascoste. Gli studenti potranno così verificare il grado di apprendimento dei concetti e delle conoscenze affrontate durante lo studio.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



anteprima della pagina con il device pubblicato

- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento delle istruzioni per la compilazione del testo
- 3 è lo spazio in cui inserire il testo con le frasi o le parole da nascondere
- 4 questo tasto consente di nascondere allo studente la parola o la frase selezionata con il cursore
- 5 queste due opzioni fissano 2 criteri per riconoscere la corrispondenza della risposta assegnata dallo studente: **verifica stringente**: controlla l'esatta corrispondenza ortografica; **verifica maiuscolo**: considera per il controllo l'esatta formula maiuscolo/minuscolo
- 6 questa opzione permette la verifica immediata di una parola inserita dallo studente
- 7 quest'area permette l'inserimento di un feedback

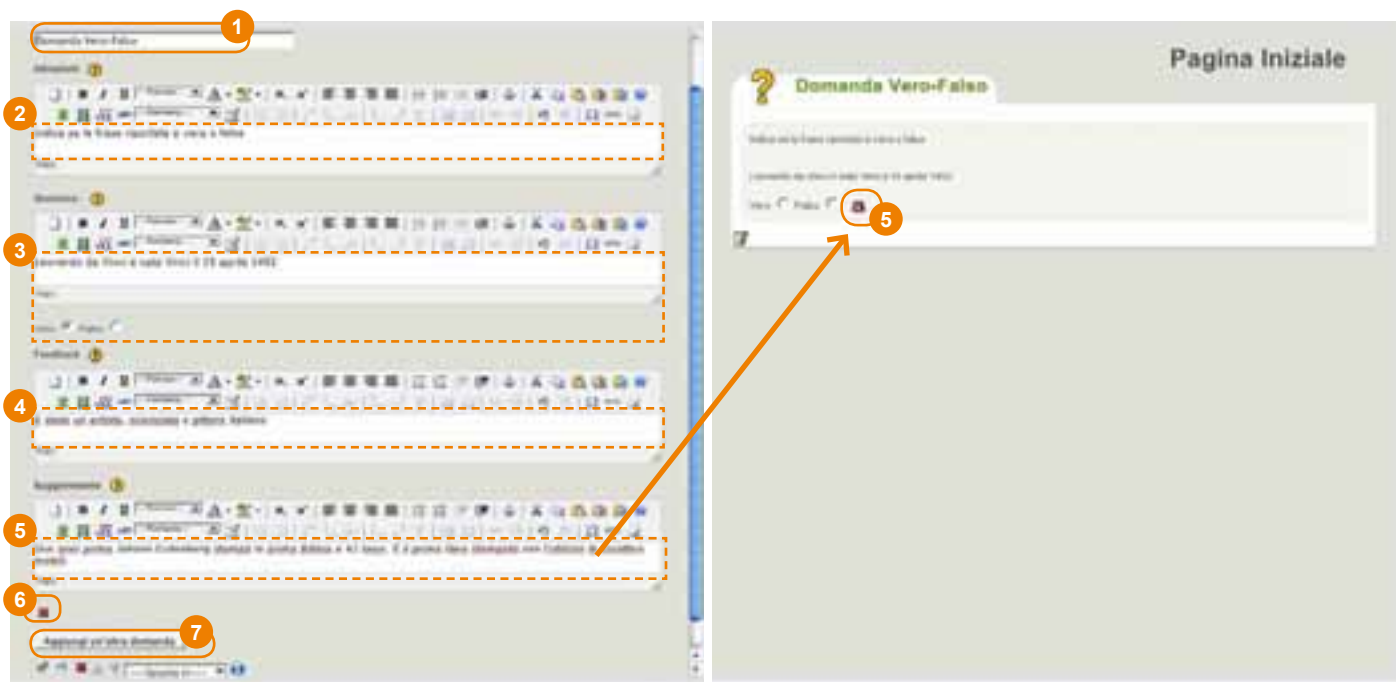


anteprima del device dopo la compilazione dell'esercizio con il feedback in basso

➔ DOMANDA VERO-FALSO

Questo dispositivo permette l'inserimento di affermazioni relative ad un certo tema didattico. Lo studente sarà poi chiamato a pronunciarsi, indicando se l'affermazione è vera o falsa.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10

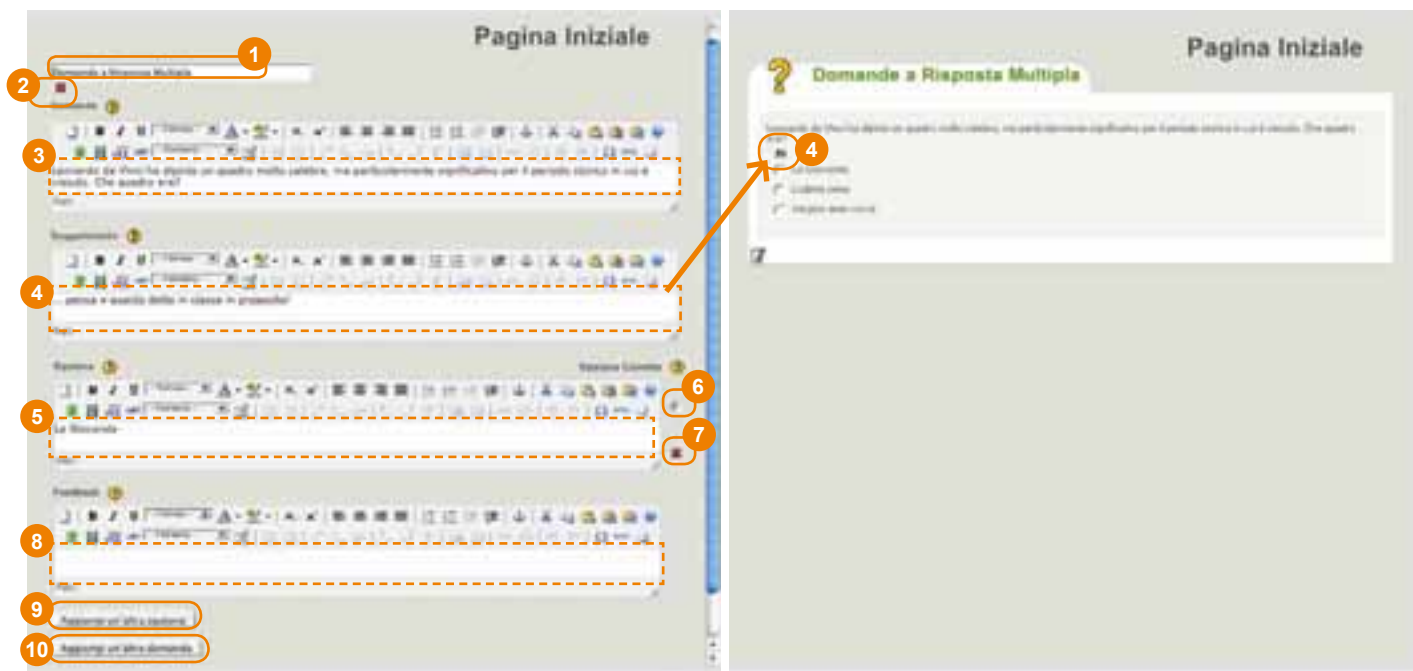


- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento delle istruzioni per la compilazione del testo
- 3 è lo spazio in cui inserire le frasi, e sotto cui riportare se la frase inserita è vera o falsa (il campo vero-falso sarà poi da compilare nella versione pubblicata)
- 4 quest'area permette l'inserimento di un feedback
- 5 in quest'area possiamo inserire una frase di suggerimento che lo studente potrà richiamare (mediante un'icona) durante la compilazione delle domande
- 6 con questo tasto posso eliminare una domanda
- 7 con questo tasto aggiungo una domanda al mio test

anteprima della pagina con il device pubblicato

➔ DOMANDE A SCELTA MULTIPLA

Questo dispositivo permette l'inserimento di domande relative ad un tema didattico affrontato. Lo studente in questo caso ha la possibilità di scegliere la risposta corretta tra una serie di risposte possibili che gli vengono proposte. Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo tasto cancella la domanda
- 3 questo spazio prevede l'inserimento della domanda rivolta allo studente
- 4 in quest'area possiamo inserire una frase di suggerimento che lo studente potrà richiamare (mediante un'icona) durante la compilazione delle domande
- 5 è un'opzione, una delle risposte possibili
- 6 spuntando questo tasto possiamo marcare l'opzione corretta
- 7 con questo tasto posso eliminare un'opzione
- 8 quest'area permette l'inserimento di un feedback
- 9 questo tasto mi permette di aggiungere un'altra opzione di risposta
- 10 questo tasto mi permette di aggiungere una nuova domanda

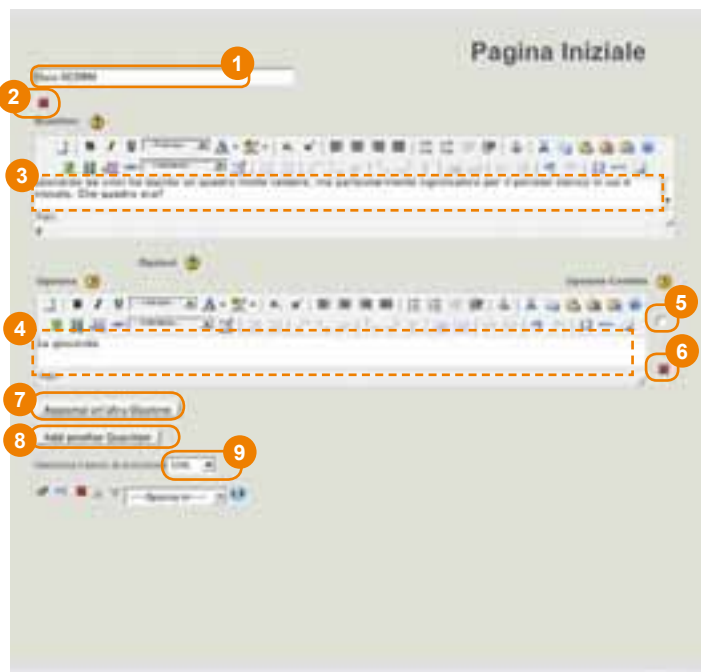
anteprima della pagina con il device pubblicato

→ QUIZ SCORM

Questo dispositivo conserva la struttura e gli obiettivi didattici già visti per il device precedente: DOMANDA A SCELTA MULTIPLA, l'unica differenza sta nel metodo di assegnazione della valutazione.

Questo tipo di device è SCORM, è in grado cioè di comunicare con la piattaforma e-learning utilizzata dall'istituto per l'erogazione dei corsi, in questo modo l'assegnazione dei punteggi e il controllo dei risultati viene affidato alla piattaforma (la risposta viene inviata alla piattaforma al termine della prova).

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



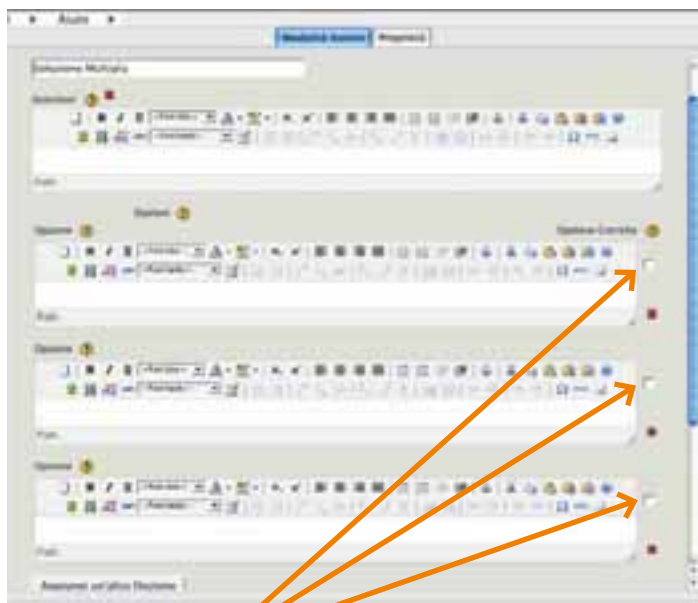
- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo tasto cancella la domanda
- 3 questo spazio prevede l'inserimento della domanda rivolta allo studente
- 4 è un'opzione, una delle risposte possibili
- 5 spuntando questo tasto possiamo marcare l'opzione corretta
- 6 con questo tasto posso eliminare un'opzione
- 7 questo tasto mi permette di aggiungere un'altra opzione di risposta
- 8 questo tasto mi permette di aggiungere una nuova domanda
- 9 questo tasto mi permette di impostare il tasso di successo delle risposte... il quiz SCORM di solito non fornisce risposte corrette, ma obbliga lo studente a ragionare sui criteri delle risposte più efficaci in relazione alla domanda posta

anteprima della pagina con il device pubblicato

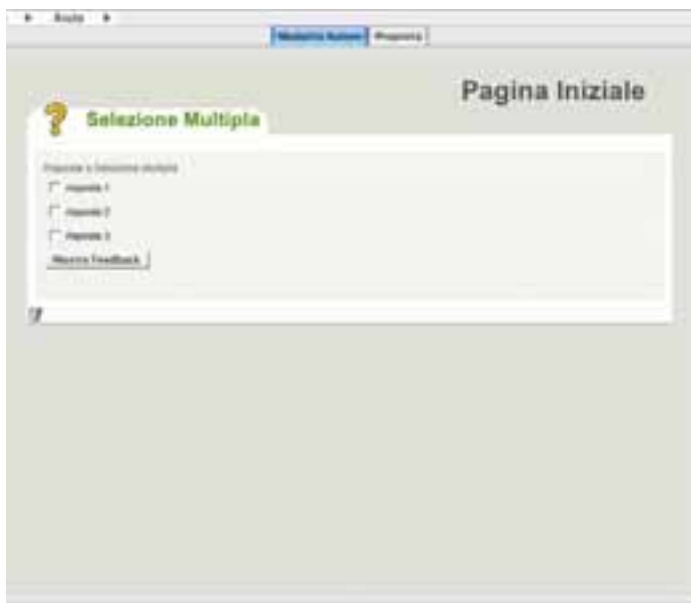
➔ SELEZIONE MULTIPLA

Il funzionamento di questo dispositivo è molto simile a quello delle DOMANDE A SCELTA MULTIPLA. La differenza maggiore riguarda solamente il sistema di gestione delle risposte. In questo tipo di device le risposte esatte possono essere più di una.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



in questo device è possibile indicare più di una risposta corretta

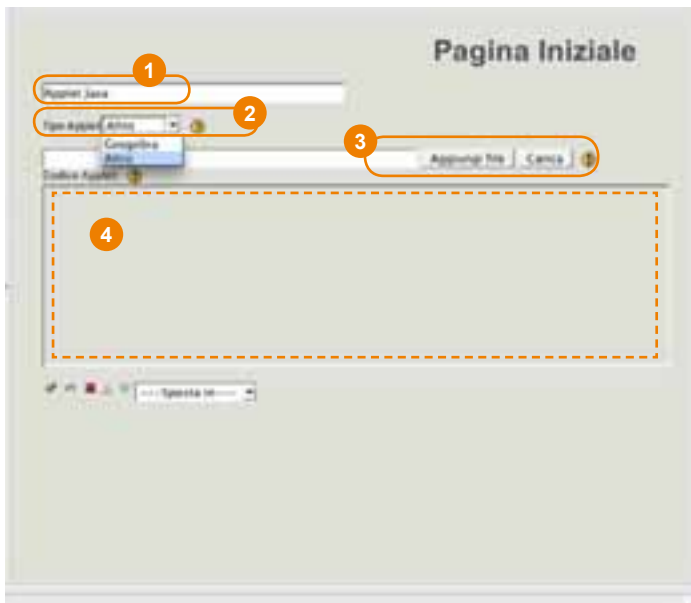


anteprima della pagina con il device pubblicato

➔ APPLET JAVA

Questo modulo permette l'inserimento nella pagina di un modulo JAVA.

JAVA è un linguaggio di programmazione utilizzato anche per molte applicazioni che girano su internet. È possibile quindi ricercare programmi già pronti da inserire nel nostro documento.



- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo tasto permette l'inserimento di un applet java predefinito (già inserito nel programma)
- 3 da questo tasto è possibile introdurre uno o più file dell'applicazione
- 4 in quest'area è necessario riportare il codice per avviare l'applet java (di solito è reperibile insieme al file del programma)

anteprima della pagina con il device pubblicato

I-DEVICES DI TIPO ORGANIZZATIVO-DIDATTICO

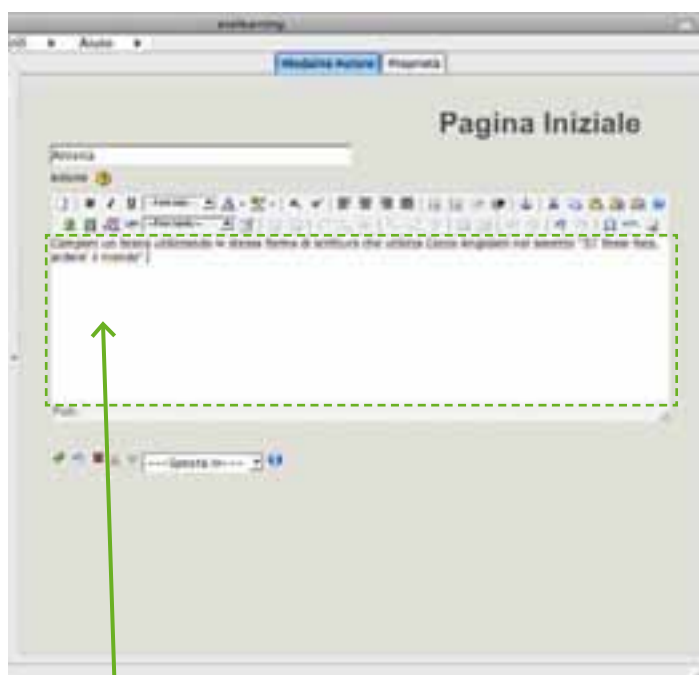
Ecco i dispositivi che rientrano in questa categoria:

- Attività
- Attività di lettura
- Caso di studio
- Conoscenze Preliminari
- Obiettivi
- Riflessione

➔ ATTIVITÀ

Con questo dispositivo è possibile definire un processo o una serie di processi da sottoporre agli studenti, e che gli studenti dovranno completare. Rispetto al dispositivo testo libero la differenza è solo concettuale.

Al momento della pubblicazione l'icona che specifica quest'attività sarà diversa da quella utilizzata per il testo libero. Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



area in cui è possibile inserire testo formattato, immagini, link esterni, link interni ecc.



anteprima della pagina con il device pubblicato

➔ ATTIVITÀ DI LETTURA

Dispositivo analogo al precedente, prevede in più la possibilità di contestualizzare e strutturare i compiti che gli studenti dovranno associare all'attività di lettura.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10

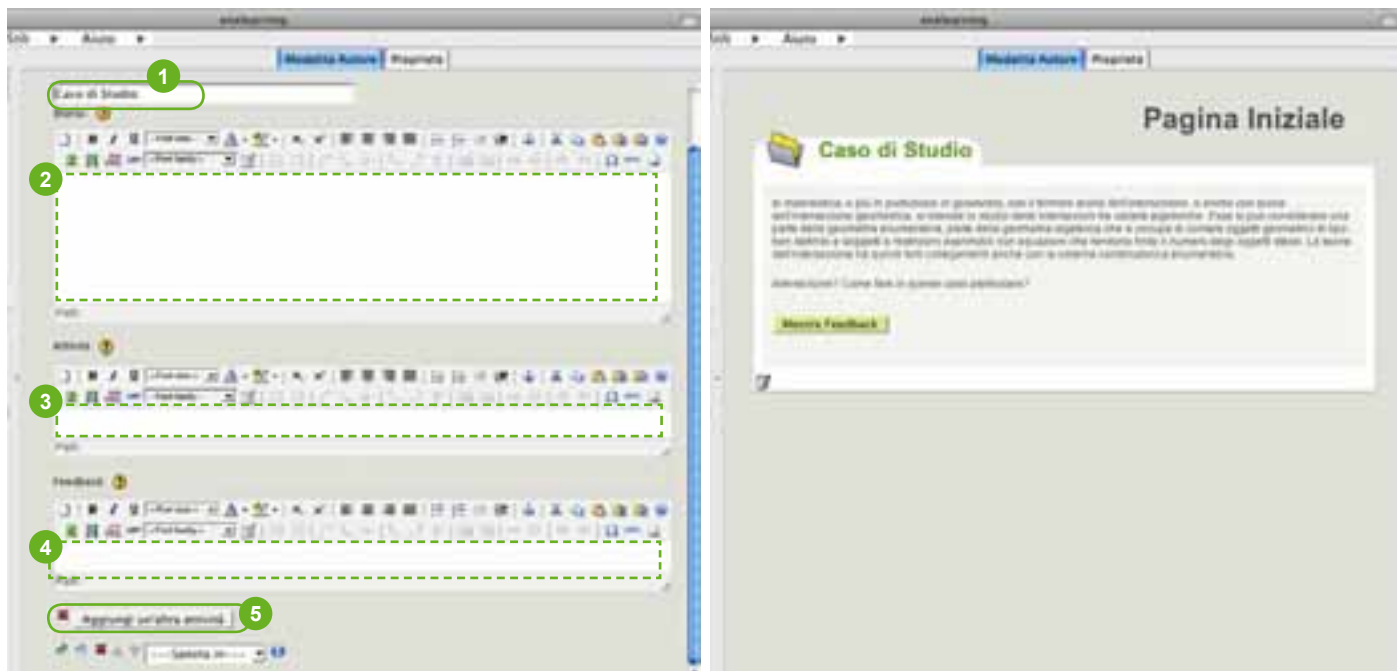


- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento dei titoli dei libri da leggere
- 3 questo spazio prevede l'inserimento di descrizioni relative alle attività proposte
- 4 in quest'area è possibile riportare un feedback da rivolgere allo studente (sarà visibile allo studente richiamandolo da un tasto posto infondo al blocco dell'attività)

anteprima della pagina con il device pubblicato

→ CASO DI STUDIO

Questo dispositivo conserva all'apparenza una struttura simile all'attività di lettura, in questo caso però l'attività proposta presenta un problema o una situazione legata all'argomento che si sta affrontando con risvolti pratico-applicativi. Lo studente dovrà fare delle scelte a utilizzare le proprie conoscenze per completare i compiti assegnati. Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



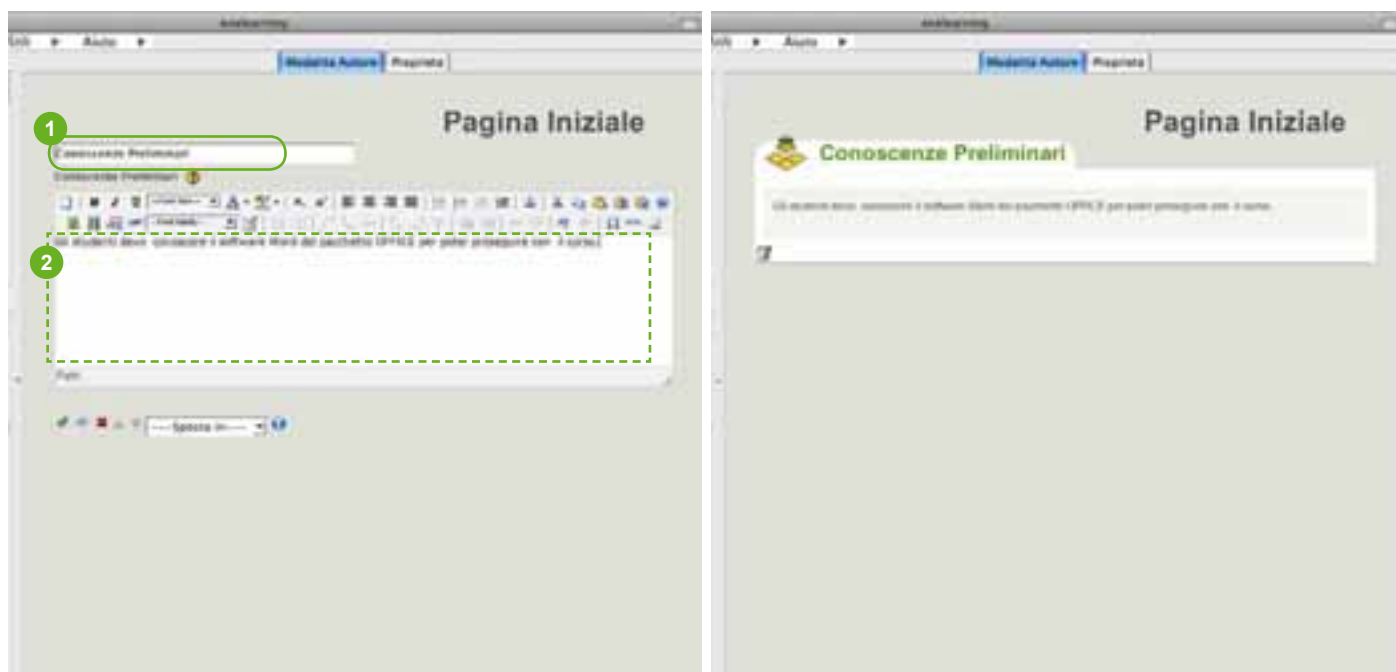
- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento della storia del caso di studio
- 3 descrive i compiti relativi al caso di studio, possono anche essere proposti in forma di domande
- 4 in quest'area è possibile riportare un feedback da rivolgere allo studente (sarà visibile allo studente richiamandolo da un tasto posto infondo al blocco dell'attività)
- 5 da questo tasto è possibile inserire un'ulteriore attività da abbinare al caso di studio affrontato

anteprima della pagina con il device pubblicato

➔ CONOSCENZE PRELIMINARI

Questo modulo permette all'insegnante l'inserimento di note relative alle conoscenze specifiche che lo studente avere per proseguire con il corso.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



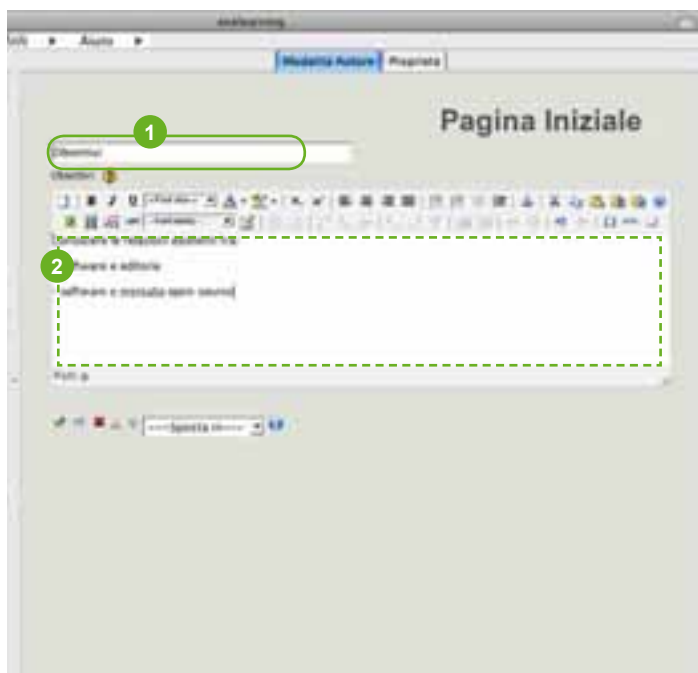
- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento di un testo che specifica le conoscenze che lo studente deve avere per proseguire il corso

anteprima della pagina con il device pubblicato

→ OBIETTIVI

Questo modulo permette di definire quali sono gli obiettivi del corso, e quali saranno le conoscenze acquisite dagli studenti alla fine del corso.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



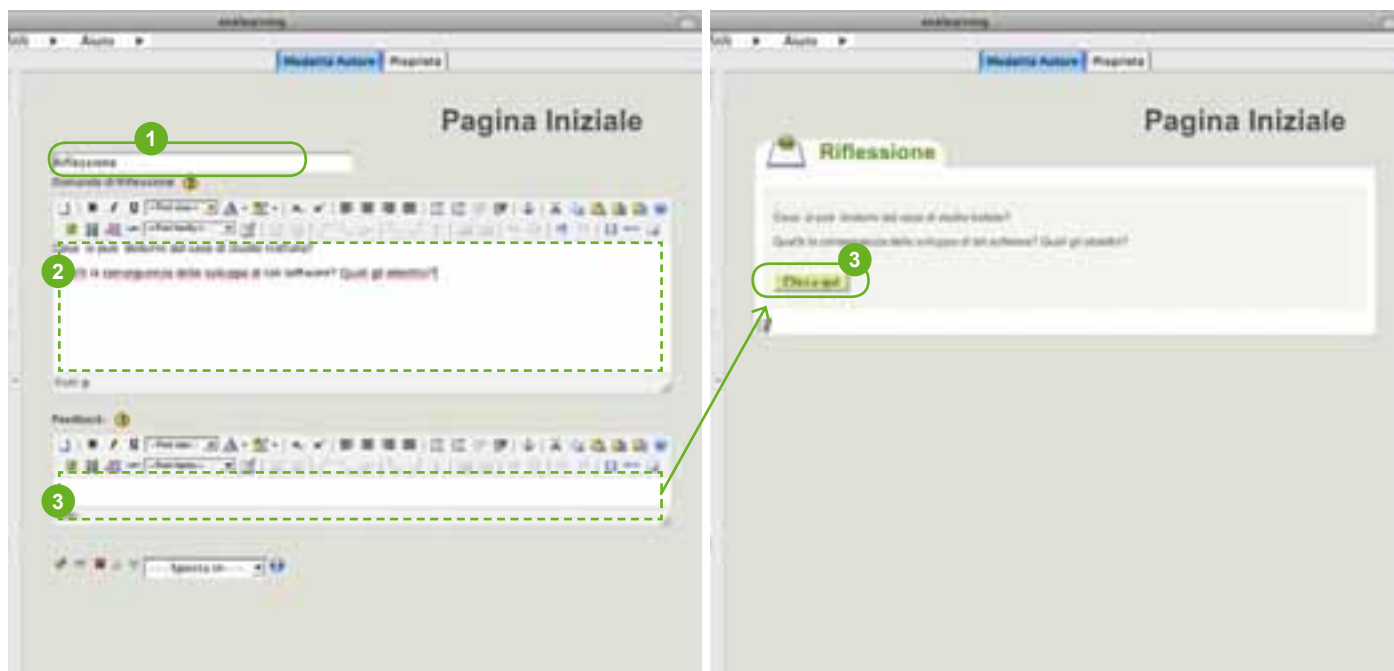
- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento di un testo che specifica le conoscenze che lo studente avrà al termine del corso

anteprima della pagina con il device pubblicato

→ RIFLESSIONE

La riflessione offre agli studenti l'occasione di ripensare, di rielaborare l'attività appena svolta in modo critico. Può essere utile sviluppare una riflessione in chiave interrogativa (con una domanda) associando poi un feedback (di risposta) che lo studente può richiamare con un tasto.

Le funzioni relative alla [barra degli strumenti](#) sono già state presentate a pag.10



- 1 permette di personalizzare il titolo dell'attività
- 2 questo spazio prevede l'inserimento di un testo che invita alla riflessione, possono essere anche domande, per stimolare lo studente ad un percorso di rielaborazione delle conoscenze acquisite.
- 3 questo spazio prevede l'inserimento di un feedback da abbinare al testo della riflessione

anteprima della pagina con il device pubblicato

GLOSSARIO

→ **AUTHORING TOOLS**

È un'applicazione informatica che può essere utilizzata per creare contenuti multimediali senza bisogno di particolari conoscenze di programmazione o di grafica, ma semplicemente seguendo alcuni modelli standard di riferimento mirati a favorire la diffusione dell'insegnamento via web.

→ **CSS**

I fogli di stile a cascata, meglio noti con l'acronimo CSS (dall'inglese Cascading Style Sheet) e detti anche semplicemente fogli di stile, vengono usati per definire la rappresentazione di documenti HTML, XHTML e XML.

→ **HTML**

L'HyperText Markup Language (HTML) (traduzione letterale: linguaggio di marcatura per ipertesti) è un linguaggio usato per descrivere la struttura dei documenti ipertestuali disponibili su Internet. Tutti i siti web sono scritti in HTML, codice che viene letto ed elaborato dal browser, il quale genera la pagina che viene visualizzata sullo schermo del computer.

→ **JAVASCRIPT**

JavaScript è un linguaggio di scripting utilizzato normalmente per inserire elementi di interattività sulle pagine Web.

→ **LCMS**

È un modulo software presente nelle piattaforme di e-learning che riunisce tutte le funzionalità necessarie alla gestione dei contenuti per l'insegnamento on-line, come ad esempio:

- Creazione, gestione e memorizzazione dei contenuti didattici;
- Composizione e modularizzazione delle unità didattiche fonamen-

tali, chiamate learning object (LO);

- Tracciamento e la memorizzazione delle interazioni degli studenti con i learning object.

→ **LO (learning object)**

Un learning object (sinteticamente noto come LO dal relativo acronimo) è una unità di istruzione per l'e-learning, riutilizzabile.

I learning object costituiscono particolari tipi di risorse di apprendimento autoconsistenti, dotate di modularità, reperibilità, riusabilità e interoperabilità, che ne consentono la possibilità di impiego in contesti diversi.

→ **LMS**

Un learning management system (LMS) è la piattaforma applicativa (o insieme di programmi) che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning. Il learning management system presidia la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti, il tracciamento delle attività on-line.

Gli LMS spesso operano in associazione con gli LCMS (learning content management system) che gestiscono direttamente i contenuti, mentre all'LMS resta la gestione degli utenti e l'analisi delle statistiche.

→ **METADATI**

I metadati sono costituiti dalle informazioni che descrivono le risorse informative a cui si applicano, con lo scopo di migliorarne la visibilità e facilitarne l'accesso. I metadati permettono il recupero di documenti primari indicizzati attraverso le stringhe descrittive contenute in record: schede in cui vengono rappresentate le caratteristiche più significative o le proprietà peculiari dei dati in questione.

→ **PDF**

Il Portable Document Format, comunemente abbreviato PDF, è un formato di file basato su un linguaggio di descrizione di pagina per rappresentare documenti in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli. Un file PDF può descrivere documenti che contengono testo e/o immagini in qualsiasi risoluzione.

→ **SWF**

SWF (Shockwave Flash o semplicemente Flash) è un formato file vettoriale proprietario prodotto dal software Adobe Flash. Concepito per essere abbastanza piccolo per la pubblicazione sul web, il documento SWF contiene animazioni e/o applet con vari gradi di interattività e diverse funzioni.

→ **WIKI**

Un wiki è un sito Web che viene aggiornato dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che vi hanno accesso. La modifica dei contenuti è aperta, nel senso che il testo può essere modificato da tutti gli utenti (a volte soltanto se registrati, altre volte anche anonimi) procedendo non solo per aggiunte, ma anche cambiando e cancellando ciò che hanno scritto gli autori precedenti.